MARBLE MADNESS

X68000
PC-9801

USERS MANUAL

HOMEDATA Bldg. 1-10 Umadome Fukiai-cho,
Chuou-ku, Kobe 651 JAPAN
TEL(078)261-2790 FAX(078)261-2792

はじめに

このたびは弊社の「マーブルマッドネス」をタマ・タマお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
本商品は、1984年に米国アタリ・ゲームズ社から発売され全世界で大好評を博したアーケード・ゲームの移植作品です。
単純なのにおもしろい、単純なのに奥が深いそのゲーム内容は、本国アメリカは勿論、日本でも高い評価をうけ、7年たった現在でも人々の記憶に残る“名作”です。

「日本のパソコン・ユーザーにも、このおもしろさを伝えたい！」
「移植を心待ちにしているユーザーの夢を叶えてあげたい!!」
開発チームはこの“想い”からスタートしました。

見た目よりも高度なプログラム処理と微妙なゲーム・バランスのため開発チームは難航しましたが、“想い”をかたちにするためにスタッフはガンバリました。
そして、その妥協を許さないスタッフの無言のメッセージが、今、あなたのお手元にあります。死ぬまで転がしてください。

あなたの期待以上の作品に仕上がっていることと確信します。

ホームデータ
マーブルマッドネス　開発スタッフ一同

MARBLE MADNESS

目　次

① MARBLE MADNESS 起動方法（眼のさましかた）

1 X68000シリーズ

ディスク をドライブ0にセットして OPT. 1 キーを押しながら電源を入れて下さい。

2 PC-9801シリーズ

ハードディスク等、ゲームに不用な周辺機器は全てはずして下さい。システムをフロッピーディスクから立ち上がるようにディップスイッチ等を設定した後、電源を投入します。電源投入後、ディスク をドライブ1に挿入し、リセットボタンを押して下さい。

3 FM TOWNS （5月中旬発売予定）

i）OPEN ボタンを押して、CD-ROM ドライブのフタを開けます。

ii）「MARBLE MADNESS」と書かれている面を手前にして、フタに置きます。

iii）CD-ROM ドライブのフタを軽く押して、閉めます。

iv）FM TOWNS が動き出し、「MARBLE MADNESS」が起動します。

② 対応機種（いろんなコンピュータ）

- X68000シリーズ

- PC-9801 VM/VX/RX/RA/RS（5インチ2HD）
  PC-9801 UV/UX/CV/ES/EX（3.5インチ2HD）
  要メモリ　640KB
  VMは16色グラフィックボードが必要（メーカー純正品に限ります）
  全機種に専用高解度ディスプレイが必要
  全機種に2HDディスクドライブ2基必要
  バスマウス対応（なくても可。シリアルマウスには対応しておりません。）

- FM TOWNSシリーズ（要2Mメモリ）

③ MARBLE MADNESS 操作方法（ころがしかた）

遊び方　プレイヤーは青い玉を操作し、あっちこっち、転がします。面の途中には穴や崖があり、踏み外すと玉は割れてしまいます。うまく操作して面の終わりにあるゴールにたどりつくと面クリアです。

キー操作

	上へ移動	下へ移動	左へ移動	右へ移動	加　速
キーボード 1	[8] キー	[2] キー	[4] キー	[6] キー	XF4 XF5 キー
キーボード 2	[T] キー	[B] キー	[F] キー	[H] キー	XF1 XF2 キー
ジョイスティック 1	上	下	左	右	Ⓐ Ⓑ ボタン
ジョイスティック 2	上	下	左	右	Ⓐ Ⓑ ボタン
マウストラックボール	動かした方向に移動します				㊧ ㊨ ボタン

注…加速ボタンは連射することによって加速します。

PC-9801シリーズ

キー操作

○上下左右の移動は左ページX68000のキー操作表と同じです。
○加速はスペースキーの連射で加速します。

FM TOWNS（5月中旬発売予定）

○キー操作は左ページX68000のキー操作表のジョイスティック、マウストラックボールの欄と同じです。

注 意

※CONFIGURATION MODE で使いたい入力装置が選べます。

※PC−9801シリーズは1人プレー専用です。

④ ルール説明

青いボール（２Ｐ側は赤いボール）を操作して、制限時間内にスタート地点からゴールまで転がしてください。制限時間内にゴールできないと、GAME OVER となってしまいます。

ゴールしたときの残りタイムがつぎのレースタイムに加算されるので早いタイムでゴールインすれば、それだけつぎの面で有利になります。

タイム制なので、何度ぶっこわしてもかまわないのですが、それだけロスタイムとなりますから注意が必要です。

プレイ中、いろいろなワナがあなたのボールを待ちうけています。これらのワナを、できるだけ少ないタイムロスでクリアしなくはいけません。

⑤ キャラクター商会

BLUE MARBLE（あおだま）

player 1 のボール

RED MARBLE（あかだま）

player 2 のボール

BLACK BALL（くろだま）

あなたの最大のライバル。
こいつはプレーヤーのボールよりも質量が何倍もあるらしい。まともにぶつかったらはじき飛ばされるから逃げるがカチ。

MRBLE MUNCHER（まあぶる まんちゃー）

モタモタしていると、ま上からパックリ食べられてしまう。そのうえ、プレーヤーのボールがこいつに触れるだけで気絶してしまうから注意、注意…。

OOZE（うーず）

これに近づくと、シューッと吸い込まれてしまう。

BIRD（ばあど）

なぞのとり。

⑥ レース転回

1 RACE — Let's play!

ⓐ Fence　柵

１面では、あぶないところに柵がついていて、あなたのボールを、あたたかく受けとめてくれる。

ⓑ Bonus　ボーナス

タイルに数字が書かれていて、この上にのればボーナスがもらえる。でも道はどこ？

ひねれあたま、

転がせ

あおだま！

2 RACE

ⓐ Black Ball

あなたの最大のライバル登場！

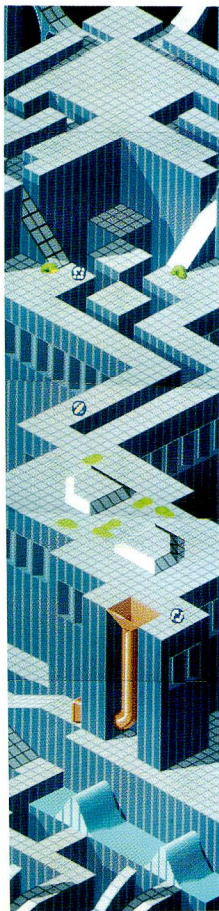
はじき飛ばされないように逃げるがカチ。

ⓑ Marble Muncher

モタモタしているとこいつにパックリ喰われてしまいます。これに触れるだけで気絶してしまう手ごわいヤツだから要注意。

ⓒ Up Down Bridge

橋が上がったり降りたり。タイミングが問題。

マーブルマンチャーとW攻撃だ。

3 RACE

ⓐ Maze　迷路

あせりつつも、ゆっくりとここを出ましょう。確実な操作が早くここを抜けだすコツ。

ⓑ OOZE　ウーズ

ウーズに近づくと、シューッと吸い込まれてしまう。二つある台地の部分は安全地帯。ここにのってウーズのすきをうかがって…。

4 RACE

ⓐ 手ごわいワナが続々と登場!!

ここがあなたの玉の見せどころ。

ⓑ Rival　好敵手

再びブラックボールが登場。今度こそこいつをつぶしてしまおう。

それともまた逃げる？

5 RACE・ 6 RACE

これはまだまだ見せてあげない。

４レースまでクリアしてからのお楽しみ…。

⑦ お買い上げの皆様へ

万一、うまく動作しない場合には次の事をお確かめください。

○本体やディスプレイ等の電源やケーブルが正しいか。

○ディップスイッチ又はクロックの切り換えは正しいか。

○マニュアル通りやっているか。

○ディスクが正しくセットされているか。

○一度電源を切ってやってみたか。

○他のゲームがちゃんと動くか。

それでも動作しなかったら

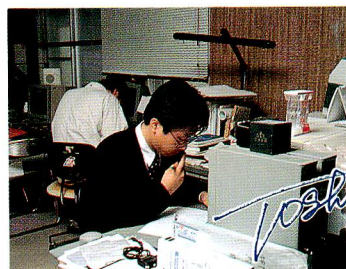
お買い求めになったお店等、同じ機種の機械で動作するか調べてください。

（別の機械で正しく動作する場合は、お持ちの機械の不調もしくは故障が考えられますので、お買い上げの販売店にご相談ください。）

これらいずれの場合にも動作しない場合は、製品そのものの不良が考えられますので、お手数ですが、下記の当社アフターサービス係宛に、くわしい症状、機種名及び住所、氏名、電話番号を明記の上、折れないようにボール紙等ではさんで、別添の保証書と共にお送りください。

〒651　神戸市中央区葺合町馬止１－10
ホームデータビル
㈱ホームデータ アフターサービス係

尚、保証書は、アフターサービスを受ける際に必要ですので大切に保管しておいてください。

※このソフトウエアを使用することによって生じた全ての結果について弊社は責任を負いかねます。予めご了承ください。

PRODUCED BY

マーブルマッドネスの開発会議

HOMEDATA
株式会社 ホームデータ
〒651 神戸市中央区葺合町馬止１－10　ホームデタビル
TEL 078-261-2790　FAX 078-261-2792

HOME DATA